ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**PHÒNG SAU ĐẠI HỌC**

-----🙕★🙔-----



LUẬN VĂN

**ĐỀ CƯƠNG**

**NODE-LIST**

Giáo viên hướng dẫn: GS.TS HOÀNG KIẾM

Học viên thực hiện: BÙI VĂN BẰNG – CH1501002

Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 9 năm 2016

# LỜI MỞ ĐẦU

*Ngành công nghiệp sáng tạo là một phần quan trọng của nền kinh tế toàn cầu, đã và đang phát triển nhanh chóng trong sự giao thoa giữa văn hóa, kinh doanh, và công nghệ. Trong thách thức của quá trình hội nhập và toàn cầu hóa, sáng tọa trở thành những phương tiện mạnh mẽ thúc đẩy sự phát triển kinh tế nước nhà. Phương pháp sáng tạo Scamper là nền tảng công cụ tốt để góp phần vào sự phát triển đó và tối ưu hóa tác động của ngành để tăng trưởng kinh tế và tiến bộ xã hội.*

# LỜI CẢM ƠN

*Chân thành cảm ơn GS.TS Hoàng Kiếm, bạn bè và đồng nghiệp đã tạo điều kiện cho em được hoàn thành bài thu hoạch. Môn học đã cung cấp phương pháp và kiến thức hữu ích, để vận dụng tư duy sáng tạo vào học tập, công việc thường ngày.*

*Cùng với cố gắng của bản thân, sự giúp đỡ của thầy và bạn bè để hoàn thành bài thu hoạch nhưng không thể tránh khỏi sai sót. Em rất mong nhận được sự góp ý, chỉ bảo thêm của thầy và các bạn.*

# NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

# MỤC LỤC

[LỜI MỞ ĐẦU 2](#_Toc457662322)

[LỜI CẢM ƠN 3](#_Toc457662323)

[NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN 4](#_Toc457662324)

[MỤC LỤC 5](#_Toc457662325)

[DANH MỤC HÌNH ẢNH 1](#_Toc457662326)

[I. PHƯƠNG PHÁP SÁNG TẠO SCAMPER 2](#_Toc457662327)

[II. NGUYÊN TẮC SCAMPER VÀ SỰ PHÁT TRIỂN CỦA IPHONE 11](#_Toc457662328)

[1. Substitute: Phép Thay thế 11](#_Toc457662329)

[2. Combine: Phép kết hợp 12](#_Toc457662330)

[3. Adapt: Phép thích ứng 12](#_Toc457662331)

[4. Modify: Phép hiệu chỉnh 13](#_Toc457662332)

[5. Put: Phép thêm vào 14](#_Toc457662333)

[6. Eliminate: Phép loại bỏ/ hạn chế 14](#_Toc457662334)

[7. Reverse: Phép tái cấu trúc/ đảo ngược 14](#_Toc457662335)

[III. KẾT LUẬN 15](#_Toc457662336)

[1. Kết quả đạt được 15](#_Toc457662337)

[2. Chưa đạt được 15](#_Toc457662338)

[3. Hướng phát triển 15](#_Toc457662339)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 16](#_Toc457662340)

# DANH MỤC HÌNH ẢNH

[Hình 1: Thay thế sụn gối 3](#_Toc458198809)

[Hình 2: Hình vẽ thay thế điện thoại thông minh 3](#_Toc458198810)

[Hình 3: Kết hợp mô hình máy bay và giường ngủ 3](#_Toc458198811)

[Hình 4: Kết hợp mô hình ô tô và giường ngủ 4](#_Toc458198812)

[Hình 5: Con thằn lằn ẩn trong lá cây 4](#_Toc458198813)

[Hình 6: Lạc đà thích nghi với sa mạc 5](#_Toc458198814)

[Hình 7: Sự thích nghi của hưu cao cổ 5](#_Toc458198815)

[Hình 8: Cổ xe moto dài bất thường 6](#_Toc458198816)

[Hình 9: Bánh xe cao quá khổ 6](#_Toc458198817)

[Hình 10: Di tích làm quán café 7](#_Toc458198818)

[Hình 11: Máy tính cho khỉ 7](#_Toc458198819)

[Hình 12: Xe đạp tối đơn giản 8](#_Toc458198820)

[Hình 13: Máy bay mô hình 8](#_Toc458198821)

[Hình 14: Quả trứng có trước gà mẹ 9](#_Toc458198822)

[Hình 15: Đôi gốc ngược 9](#_Toc458198823)

[Hình 16: Sự khác nhau mặt sau của iphone 2 và 5 10](#_Toc458198824)

[Hình 17: Tích hợp chức năng quét vân tay 11](#_Toc458198825)

[Hình 18: Kích thước màn hình của iPhone qua các thế hệ 12](#_Toc458198826)

[Hình 19: Thiết kế mới của iPhone 4 14](#_Toc458198827)

# PHƯƠNG PHÁP SÁNG TẠO SCAMPER

Hiện nay, có khá nhiều phương pháp sáng tạo khác nhau nhưng không có phương pháp nào vượt trội trong mọi tình huống, trong mọi lĩnh vực. Tuy nhiên, phương pháp sáng tạo SCAMPER tỏ ra có nhiều ưu điểm trong việc phát triển hoạt động kinh doanh của các doanh nghiệp. Hai trọng tâm sáng tạo trong doanh nghiệp là sáng tạo trong phát triển đổi mới sản phẩm và sáng tạo trong tiếp thị kinh doanh sản phẩm.

Phương pháp sáng tạo SCAMPER được giáo sư Michael Michalko phát triển, ông là một trong những chuyên gia sáng tạo hàng đầu của Mỹ. Tác giả của những cuốn sách rất phổ biển, Thinkertoys, Cracking Creativity (Đột phá sức sáng tạo), và Thinkpak. Michael Michalko đảm nhận vai trò như một nhà diễn giả và chuyên gia tư vấn cho các công ty và trường học mong muốn tăng cường và thúc đẩy đổi mới.

# KẾT LUẬN

## 1. Kết quả đạt được

Trình bày những nguyên lý sáng tạo của Scamper bằng hình ảnh mới.Vận dụng các nguyên lý sáng tạo vào giải thích “Sự thay đổi của iPhone qua các giai đoạn”

## 2. Chưa đạt được

Bài thu hoạch thật sự chưa chi tiết cần phải bổ sung nhiều để thêm sinh động, dễ hiểu.

## 3. Hướng phát triển

Vận dụng phương pháp sáng tạo trong việc giải quyết vấn đề và đưa ra ý tưởng cho việc học tập, công việc hằng ngày, xa hơn là các luận văn thạc sĩ, …

# TÀI LIỆU THAM KHẢO